

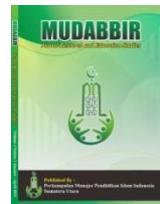


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Analisis Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Persamaan Garis Lurus: Kajian Literatur

Nur Khasanah¹, Ririn Nurawalia² Fatkhul Arifin³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: ¹ nurkhasanah110205@gmail.com, ² ririnaddhuha23012004@gmail.com,
³ fatkhul_arf@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Pemahaman siswa terhadap konsep persamaan garis lurus kerap menjadi tantangan dalam proses pembelajaran matematika, khususnya di tingkat Sekolah Dasar hingga menengah pertama. Rendahnya keterlibatan siswa, keterbatasan media visual, serta metode pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional menjadi faktor utama terhambatnya penguasaan materi ini. Kajian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus. Dengan menggunakan pendekatan systematic literature review, peneliti menganalisis delapan artikel ilmiah dari berbagai jurnal terakreditasi yang membahas penggunaan media seperti Canva, e-modul berbasis Android, video animasi, dan model pembelajaran kooperatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual mampu menjembatani kesenjangan antara bentuk aljabar dan representasi grafis, serta mendorong peningkatan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media inovatif dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Kajian Literatur, Media Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Students' understanding of the concept of linear equations is often a challenge in the mathematics learning process, especially at the elementary and junior high school levels. Low student engagement, limited visual media, and learning methods that tend to be conventional are the main factors hampering mastery of this material. This study aims to explore the role of innovative learning media in improving the quality of learning and students' understanding of linear equations. Using a systematic literature review approach, researchers analyzed eight scientific articles from various accredited journals that discussed the use of media such as Canva, Android-based e-modules, animated videos, and cooperative learning models. The results of the

study showed that interactive, visual, and contextual learning media can bridge the gap between algebraic forms and graphical representations, and encourage increased motivation, self-confidence, and critical thinking skills in students. These findings indicate that the integration of innovative media in mathematics learning is crucial to creating a more effective and enjoyable learning experience, as well as being relevant to the characteristics and needs of students.

Keywords: Literature Review, Innovative Learning Media, Mathematics Learning.

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak hanya berperan sebagai sarana penguasaan hitung-menghitung, tetapi juga sebagai fondasi penting dalam membentuk pola pikir yang runtut, logis, dan kritis. Sejak dulu, siswa perlu dikenalkan dengan berbagai konsep dasar matematika yang kelak akan berkembang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Arvi, Chandra and Syam, 2025). Salah satu materi penting yang mulai dikenalkan di kelas atas SD adalah hubungan dua variabel yang berubah secara teratur materi ini akan menjadi dasar dari pemahaman tentang persamaan garis lurus di tingkat SMP. Dalam (Bohalima, 2022) menunjukkan proses pembelajaran pada materi ini masih menghadapi sejumlah kendala. Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai kategori baik dalam memahami konsep dasar garis lurus. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu menjelaskan makna dan keterkaitan antara komponen garis dengan tepat. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan karena pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan aktivitas konkret yang sesuai dengan karakteristik berpikir anak SD

Salah satu hambatan utama siswa dalam memahami konsep garis lurus adalah minimnya kemampuan dalam menghubungkan bentuk aljabar sederhana dengan representasi grafis. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang tidak menyesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik (Islamiati and Sumiyati, 2024).

Untuk mengatasi tantangan ini, para pendidik mulai mengeksplorasi media pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. (Pramita and Supriyo, 2024) mengembangkan media berbasis Canva yang didesain secara visual dan penuh warna. Media ini terbukti mendapat respons positif dari siswa dan guru, serta dianggap sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep siswa

Hal serupa juga dilakukan oleh (Siti Kholisah et dkk., 2024) melalui pengembangan e-modul berbasis Android yang memanfaatkan kombinasi Canva dan Heyzine. Media ini dirancang agar mudah diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti tablet atau ponsel, dan dilengkapi dengan animasi serta kuis interaktif. Uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran matematika untuk siswa SD, pendekatan kontekstual, penggunaan media konkret, serta strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok kecil atau permainan edukatif sangat disarankan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap belajar melalui pengalaman langsung dan visual. Oleh sebab itu, pembelajaran tidak cukup hanya dengan penjelasan verbal atau hafalan rumus, melainkan perlu memberikan ruang eksplorasi dan pengamatan terhadap pola dan hubungan antar data (Rosmala, 2021).

Urgensi dari kajian ini terletak pada kebutuhan untuk menemukan solusi pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan, yang mampu mengatasi hambatan konseptual siswa dalam memahami persamaan garis lurus sejak jenjang SD. Pemahaman yang lemah pada jenjang dasar akan berdampak pada kesulitan berlanjut di tingkat berikutnya (Susilowati, Krisdiana and Hidayati, 2024).

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pemetaan terhadap berbagai media dan strategi pembelajaran inovatif yang telah terbukti efektif berdasarkan studi literatur. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara menyeluruh dan mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur sistematis (*systematic literature review*) dengan menganalisis delapan artikel ilmiah yang diperoleh dari *Google Scholar* dan *Semantic Scholar* dalam rentang tahun 2018 hingga 2024 (Assingkily, 2021). Artikel yang dikaji membahas media dan strategi pembelajaran inovatif seperti *Canva*, video animasi, *e-modul Android*, dan LKPD interaktif yang terbukti efektif

meningkatkan pemahaman konsep persamaan garis lurus di Sekolah Dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa media tersebut membantu siswa memahami hubungan antara bentuk aljabar dan grafik secara visual dan kontekstual. Salah satu referensi yang mendukung, yaitu Hidayah & Amelia, (2023), membuktikan bahwa penggunaan video animasi dan LKPD dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan Siti Kholisah dkk., (2024) menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis Android sangat efektif dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada bagian ini bertujuan untuk menggambarkan berbagai bentuk media pembelajaran inovatif yang digunakan dalam menyampaikan materi persamaan garis lurus serta dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa. Kajian ini dilakukan berdasarkan hasil telaah terhadap delapan artikel ilmiah yang relevan. Media pembelajaran yang ditinjau dalam kajian ini meliputi media interaktif seperti Canva, e-modul berbasis Android, video animasi, dan pendekatan pembelajaran kooperatif. Pemilihan media ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti persamaan garis lurus, yang menuntut kemampuan dalam menghubungkan antara bentuk aljabar dan grafik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Ali *et al.*, 2025).

Berikut disajikan ringkasan hasil kajian dari beberapa artikel yang telah dianalisis dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Analisis Ringkasan Artikel Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Nama Jurnal	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Titin Hasanah, 2018	<i>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika</i>	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Konsep	Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan

			Matematika Materi Persamaan Garis Lurus	pemahaman konsep siswa jika dibandingkan dengan metode konvensional.
2	Nurjannah dkk., 2021	<i>Jurnal Inovasi Pendidikan</i>	Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Persamaan Garis Lurus	menunjukkan bahwa model kooperatif tipe Jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong kerja sama dan keterlibatan aktif dalam kelompok.
3	(Pramita and Supriyo, 2024)	<i>Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah</i> (JP2MS)	Pengembangan Media Interaktif Canva pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMPN 4 Pasuruan	Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Garis Lurus dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
4	Kholisah dkk., 2024	<i>JIP Mat</i> (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)	Pengembangan E Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Persamaan Garis Lurus	menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis Android berbantuan Canva dan Heyzine pada materi persamaan garis lurus dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian dari ahli materi dan bahasa.
5	Hidayah &	<i>Jurnal</i>	Efektivitas	Menunjukkan bahwa

	Amelia, 2023	<i>Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika</i>	Pembelajaran Persamaan Garis6Lurus dengan7 Media VidioAnimasi dan LKPD Siswa Kelas VIII	penggunaan media video animasi dan LKPD lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII pada materi persamaan garis lurus dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
6	(Hidayah and Amelia, 2023)	<i>Jurnal of Didactic</i>	Mathematical proficiency siswa pada materi persamaan garis lurus ditinjau dari resiliensi matematis	menunjukkan bahwa siswa dengan resiliensi matematis tinggi memiliki <i>mathematical proficiency</i> yang baik di semua aspek. Siswa dengan resiliensi sedang memiliki pemahaman konsep dan strategi yang cukup, namun kurang percaya diri.
7	Cisilia dkk., 2024	<i>Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika</i>	Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dalam Menyelesaikan Soal Hots Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari	Menunjukkan bahwa peserta didik dengan gaya belajar visual hanya mampu memahami tiga indikator dari tujuh indikator pemahaman konsep matematis. Peserta didik dengan

			Gaya Belajar Peserta Didik	gaya belajar kinestetik mampu memahami lima indikator. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar auditorial memiliki pemahaman konsep yang lebih baik, yaitu mampu memahami enam dari tujuh indikator yang digunakan.
8	Wirdania dkk., 2024	<i>Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education</i>	Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Self Efficacy	Menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa berdasarkan tingkat self efficacy-nya. Siswa dengan efficacy tinggi menunjukkan pemahaman konsep yang sangat baik. Mereka mampu menguasai seluruh

Berdasarkan tabel di atas, penerapan media pembelajaran inovatif dalam materi persamaan garis lurus menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik, khususnya melalui pemanfaatan media interaktif seperti Canva, e-modul berbasis Android, video animasi, serta pendekatan pembelajaran kooperatif. Media tersebut dipandang lebih efektif dan menarik dibandingkan metode pembelajaran tradisional karena mampu

mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditorial, dan kinestetik, serta mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media inovatif juga berperan dalam membangun rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemahaman matematis peserta didik, terutama pada mereka yang memiliki ketahanan belajar dan keyakinan diri yang tinggi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada topik persamaan garis lurus (Kustandi and Darmawan, 2020).

Berdasarkan Tabel di atas, penggunaan media pembelajaran inovatif pada materi persamaan garis lurus menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa, serta pencapaian hasil belajar. Secara umum, indikator keberhasilan media inovatif mencakup kemudahan visualisasi grafik garis lurus, pemahaman hubungan antar komponen (seperti gradien dan titik potong), peningkatan motivasi belajar, dan penyesuaian terhadap gaya belajar siswa.

Beberapa studi menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep persamaan garis lurus karena penyampaian materi yang abstrak dan kurangnya media visual atau interaktif. Penggunaan media seperti **Canva**, **video animasi**, **e-modul Android**, dan **LKPD interaktif** secara signifikan membantu siswa memvisualisasikan hubungan antara persamaan dan grafik. Selain itu, siswa yang memiliki **gaya belajar visual dan kinestetik** mendapatkan pengalaman belajar yang lebih optimal melalui media yang menyuguhkan ilustrasi, warna, serta aktivitas interaktif (Purba and Mm, 2024).

Media pembelajaran inovatif juga terbukti efektif dalam mengembangkan **kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah**, terutama pada siswa dengan **self-efficacy tinggi**. Sementara siswa dengan self-efficacy rendah mengalami peningkatan pemahaman konsep setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui media berbasis animasi dan simulasi (NABILA, 2020).

Berikut adalah **Tabel 2** yang disusun berdasarkan temuan dari 8 jurnal yang telah dianalisis:

Tabel 2. Analisis Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Persamaan Garis L

Kategori	Indikator	Definisi	Artikel	Sum
Internal (Kognitif)	Kesulitan memahami representasi aljabar-grafik	Siswa kesulitan menghubungkan bentuk persamaan dengan grafik garis	Titin Hasanah (2018); Hidayah & Amelia (2023)	2
Internal (Strategi Pemecahan Masalah)	Rendahnya kemampuan menyusun strategi	Siswa kurang mampu menyusun langkah penyelesaian masalah berdasarkan soal	Wirdania et al. (2024); Nurjannah et al. (2021)	2
Internal (Gaya Belajar)	Ketidaksesuaian gaya belajar	Media pembelajaran tidak sesuai dengan gaya belajar siswa seperti visual, auditorial, kinestetik	Cisilia et al. (2024)	1
Internal (Afektif)	Rendahnya motivasi dan kepercayaan diri	Siswa kurang percaya diri menghadapi soal karena metode konvensional	Wirdania et al. (2024)	1
Eksternal (Media Pembelajaran)	Minimnya media interaktif dan kontekstual	Pembelajaran terlalu berbasis ceramah dan	Kholisah et al. (2024); Pramita & Supriyo	2

		tidak menggunakan media visual/konkret	(2024)	
Eksternal (Metode Pembelajaran)	Pendekatan tidak berpusat pada siswa	Model pembelajaran tidak memberi ruang eksplorasi atau kolaborasi	Nurjannah et al. (2021)	1

Berdasarkan studi literatur, tantangan utama dalam memahami materi persamaan garis lurus adalah keterbatasan visualisasi grafik, lemahnya penguasaan konsep gradien dan titik potong, serta tidak adanya dukungan media yang kontekstual dan menarik. Oleh karena itu, media inovatif seperti **Canva**, **e-modul interaktif**, dan **video pembelajaran animatif** berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Media ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa membangun koneksi antara representasi simbolik (persamaan) dan representasi visual (grafik). Selain itu, penerapan model **kooperatif** dan **diferensiasi** juga mendorong interaksi sosial, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep melalui kerja kelompok.

Dengan demikian, pembelajaran matematika, khususnya pada materi persamaan garis lurus, perlu dirancang lebih **visual, interaktif, dan kontekstual**, agar siswa tidak hanya memahami rumus secara mekanis, tetapi juga memiliki **pemahaman konseptual yang bermakna dan menyenangkan**.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap delapan artikel ilmiah, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran inovatif dalam materi persamaan garis lurus

berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa. Media interaktif seperti Canva, e-modul berbasis Android, dan video animasi terbukti mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan hubungan antara bentuk aljabar dan grafik garis lurus secara lebih konkret.

Sejalan dengan temuan tersebut, riset yang dilakukan oleh Manik (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media seperti Canva dan e-modul berbasis Android tidak hanya layak dari segi isi, tetapi juga efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Media ini dinilai mudah diakses, relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari, serta mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Lebih dari itu, keberadaan media interaktif tersebut mendukung beragam gaya belajar peserta didik dan terbukti meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri mereka dalam memahami konsep matematika, khususnya pada topik persamaan garis lurus. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital yang kreatif dan responsif terhadap kebutuhan belajar peserta didik menjadi semakin penting dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar hingga menengah (Manik, 2023).

Dari sisi internal, siswa menunjukkan berbagai kendala dalam memahami representasi aljabar-grafik. Banyak siswa kesulitan menghubungkan bentuk persamaan linear dengan visualisasi grafik karena pembelajaran yang terlalu abstrak. Selain itu, rendahnya keterampilan pemecahan masalah serta ketidaksesuaian media dengan gaya belajar siswa menjadi faktor penghambat lainnya. Peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik cenderung lebih merespons media pembelajaran yang bersifat visual dan eksploratif, sedangkan peserta didik dengan gaya belajar auditorial membutuhkan pendampingan verbal atau audio (Cisilia et al. (2024)).

Dari sisi eksternal, pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan minimnya penggunaan media kontekstual membuat siswa kurang terlibat aktif. Hal ini berdampak pada turunnya minat belajar dan kurangnya kepercayaan diri saat menghadapi soal-soal berbasis pemahaman konsep. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa siswa dengan self-efficacy tinggi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik karena mereka lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan belajar (Wirdania et al., 2024).

Penggunaan media inovatif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD. Pendekatan yang melibatkan eksplorasi, kerja kelompok, dan interaksi visual mendorong siswa untuk aktif membangun konsep dan menyelesaikan masalah secara mandiri maupun kolaboratif (Mea, 2024).

Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media yang berbasis teknologi, konkret, dan kontekstual sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Selain itu, kolaborasi antara guru, pengembang media, dan lembaga pendidikan penting untuk mengembangkan sumber belajar yang bervariasi, berkualitas, dan mudah diakses.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap delapan artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi persamaan garis lurus. Penggunaan media seperti Canva, e-modul berbasis Android, video animasi, dan pendekatan pembelajaran kooperatif memberikan kemudahan dalam memvisualisasikan hubungan antara bentuk aljabar dan grafik, serta mendorong keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan rasa percaya diri peserta didik.

Selain itu, media yang kontekstual dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik (visual, auditorial, kinestetik) turut memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat keterampilan berpikir kritis maupun pemecahan masalah. Kesulitan-kesulitan yang muncul, seperti lemahnya pemahaman terhadap representasi grafik dan rendahnya kepercayaan diri, dapat diminimalkan melalui strategi pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada topik persamaan garis lurus di tingkat sekolah dasar hingga menengah pertama.

REFERENSI

- Ali, A. et al. (2025) 'Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar', *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), pp. 1–6.
- Arvi, M., Chandra, C. and Syam, S.S. (2025) 'Kemampuan Berpikir Komputasional di Sekolah Dasar Kelas 4 Pembelajaran Matematika', *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 3(3), pp. 108–121.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Bohalima, Y.H. (2022) 'Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus', *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), pp. 22–28. Available at: <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.4>.
- Cisilia, R., Ariyanto, L. and Setyawati, R.D. (2024) 'Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dalam Menyelesaikan Soal Hots Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik', *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), pp. 1–5. Available at: <https://doi.org/10.26877/imajiner.v6i1.16826>.
- Hidayah, W.G. and Amelia, S. (2023) 'Efektivitas Pembelajaran Persamaan Garis Lurus dengan Media Video Animasi dan LKPD Siswa Kelas VIII', *Jurnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), p. 39. Available at: <https://doi.org/10.24114/jfi.v4i1.45177>.
- Islamiati, P.A. and Sumiaty, E. (2024) 'Analisis Learning Obstacle Materi Persamaan Garis Lurus pada Siswa', *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 7(1), pp. 68–81. Available at: <https://doi.org/10.31539/judika.v7i1.8687>.
- Kustandi, C. and Darmawan, D. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Manik, S.S. (2023) 'Pengembangan E-Modul Literasi Numerasi Materi Aljabar Untuk Siswa SMP'. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Mea, F. (2024) 'Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis', *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), pp. 252–275.
- NABILA, I.L. (2020) 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terintegrasi Nilai Keislaman Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Self Efficacy'. UIN Raden Intan Lampung.
- Nurjannah, N., Sarjana, K. and Baidowi, B. (2021) 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Numbered Head Together Dilihat dari Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus', *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(2), pp. 187–195. Available at: <https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.46>.
- Pramita, A. and Supriyo, S. (2024) 'Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas Viii Smpn 4 Pasuruan', *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), pp. 74–81. Available at:

<https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.74-81>.

- Purba, P.B. and Mm, M.P. (2024) 'Pembuatan E-Modul Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika', *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dan Teknik*, 27.
- Rosmala, A. (2021) *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara.
- Siti Kholisah, Qohar, A. and Hery Susanto (2024) 'Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Materi Persamaan Garis Lurus', *JIPMat*, 9(1), pp. 103–115. Available at: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.454>.
- Susilowati, I., Krisdiana, I. and Hidayati, S.N. (2024) 'Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching pada Materi Persamaan Garis Lurus di Kelas VIII B SMP Negeri 3 Madiun Tahun Ajaran 2023/2024', *Journal on Education*, 7(1), pp. 5416–5425.
- Titin Hasanah, L. (2018) 'PENERAPAN COOPERATIF LEARNING TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS', *Jurnal wahana pendidikan*, 5(2355–242), pp. 1–5.
- Wirdania, W. et al. (2024) 'Profil Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Garis Lurus Ditinjau dari Self Efficacy', *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 7(1), pp. 9–18. Available at: <https://doi.org/10.31539/judika.v7i1.9414>.